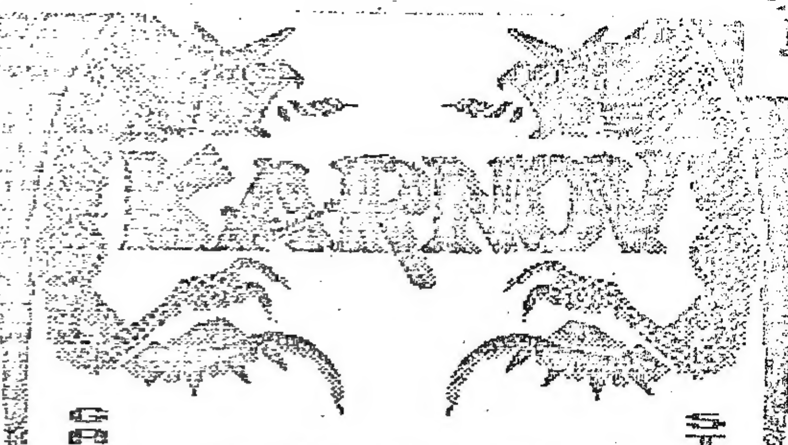
REDE NEWS · 2



EDIÇÃO ESPECIAL

EDITORIAL

ESTAMOS RECEBENDO MUITOS ELOGIOS PELO REDE NEWS 1,MAS ,MAIS QUE ELOGIOS GOSTARIAMOS QUE MAIS SOCIOS PARTICIPACEM DA CONFECCAO DE UM REDE NEWS, POIS A GRACA DO REDE NEWS E' A PARTICIPACAO DOS SOCIOS, POIS A MAIORIA TEM VONTADE DE PARTICIPAR MAIS ACABAM FICANDO RECEOSOS EM ENVIAR MATERIAS PARA A REDE E PENSAR QUE A MATERIA VAI SER REJEITADA, MAS E' BOM QUE TODOS SAIBAM QUE TODAS AS MATERIAS TEM VALOR E ISTO EU POSSO GARANTIR.
A PARTIR DO PROXIMO REDE NEWS COMECAREMOS A EXPLORAR MAIS OS UTILITARIOS BEM COMO FAREMOS RESENHAS DAS REVISTAS NACIONAIS E IMPORTADAS PARA QUE O SOCIO DA REDE SEJA SEMPRE O MAIS BEM INFORMADO, E PARA FINALIZAR, PARTICIPEM.

ATENCIOSAMENTE, RICARDO ISKANDAR

....

DRILLER:

BY - FLAVIO MASSAO

EM DEZEMBRO DE 87, ESTE JOGO FOI CONSIDERADO COMO O MELHOR JOGO, NUNCA VISTO PARA A LINHA SPECTRUM, ANUNCIANDO A NOVA TECNICA "FREESCAPE",TAO REVOLUCIONARIA QUANTO A FILMATION II ALGUNS ANOS ATRAS, EM KNIGHT LORE.
AQUI NO BRASIL PARECE QUE ESTE JOGO NAO TEVE MUITA REPERCUSSAO, TALVEZ POR DESINFORMACAO , MAS ESPERO QUE, AO LER ESTE MANUAL, HAJA MAIS PESSOAS QUE, COMO EU, LIBERE O TEMPO LIVRE PARA A EXPLORACAO DO FASCINANTE MUNDO DE "DRILLER".

A HISTORIA:

MITRAL E' UMA DISTANTE LUA ABANDONADA E INSTAVEL, QUE PODE EXPLODIR, COM CONSEQUENCIAS DESASTROSAS PARA O PLANETA.
FOI ENVIADA ENTAO UMA SONDA PARA EXPLORAR A SUPERFICIE LUNAR, E POSICIONAR TORRES (RIGS) CORRETAMENTE EM BOLSOES DE GASES ESPALHADOS EM 18 SETORES, PARA TORNA-LOS SEGUROS.
MAS ISTO NAO SERA' FACIL, POIS MITRAL E' GUARDADA POR LASERS, MINAS E SATELITES QUE PROCURARAO ATINGI-LO.

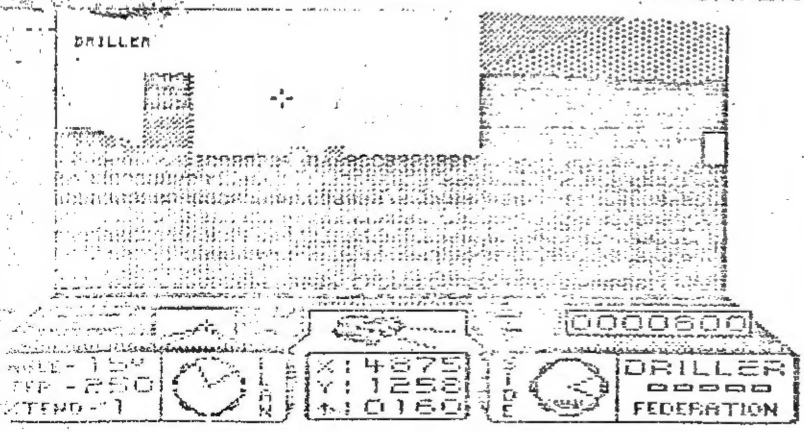
O JOGO:

DRILLER CONSISTE NUMA JANELA MUITO AMPLA, ONDE E' POSSIVEL EXPLORAR UM MUNDO REAL EM 3D.A PERSPECTIVA E' REALMENTE INCRIVEL E CONVINCENTE, ATINGINDO QUASE A LINHA DO HORIZONTE; E' A NOVA TECNICA, CHAMADA POR SEUS CRIADORES DE "FREESCAPE".
A SONDA PODE SER INCLINADA, ELEVADA OU BAIXADA PARA OBTER MELHOR PONTO DE VISAO.
EXISTE UM JATO QUE PODE SER ACOPLADO A SONDA, POREM ESTE DEVE SER ENCONTRADO, RESOLVENDO-SE UM QUEBRA CABECAS.
SE ACABAR A ENERGIA (ENERGY) OU BARREIRA (SHIELD) SERA' O FIM DO JOGO; ESTAS PODEM SER REPOSTAS ATIRANDO-SE EM CRISTAIS "RUBICON". ESTAS PODEM SER ENCONTRADAS NUM DEPOSITO DO SETOR "AMETHYIT".

COMANDOS:

O = CIMA K = BAIXO Q = ESQUERDA W = DIREITA
0 = TIRO OU SUBSTITUIDAS POR JOYSTICK
N/M = INCLINACAO ESQUERDA / DIREITA
P/L = INCLINACAO PARA CIMA / PARA BAIXO.
U = GIRA 180 GRAUS S/X = VELOCIDADE (STEP) +/-
A/Z = VELOCIDADE DE ROTACAO (ANGLE) +/-
R/F = SOBE/DESCE SONDA (EXT) B = ATIVA A MIRA.
SPACE = COTROLE DE LASER / ESTEIRA.
D/C = POSICIONA / RETIRA TORRE (RIG) I = INVENTARIO.

ESTAS SAO, EM LINHAS GERAIS, AS INSTRUCOES NESCESSARIAS PARA SE JOGAR "DRILLER" OS DESAFIOS SAO FREQUENTEMENTE COMPLEXOS, REQUERENDO BOA DOSE DE PACIENCIA E IMAGINACAO.



QUARTET :

BY : SERGIO DANTAS

VOCE TEM DUVIDAS SOBRE ESTE PROGRAMA ???.
ENTAO, LEIA AS LINHAS ABAIXO, ONDE RESPONDEREI UMA DUVIDA QUE MUITOS USUARIOS TEM.

"COMO COMECAR O JOGO QUARTET....."

APOS O JOGO "ENTRAR", ESPERE ATE APARECER A TELA COM OS INTEGRANTES DO QUARTETO.

PARA 1 JOGADOR:

NO CASO DE KEMPSTON, PRESSIONE "J", NO MEMBRO DO GRUPO QUE VOCE DESEJA JOGAR(A SELECAO DO MEMBRO E' FEITA COM AS TECLAS CAPS SHIFT E Z), EM SEGUIDA TECLE "S", PARA CONFIRMA-LO E PARA JOGAR "ENTER".

NO CASO DE INTERFACE II OU I, PRESSIONE K, NO MEMBRO ESCOLHIDO, INFORMANDO QUE I=INTERFACE II E II=INTERFACE I.

NO CASO DE TECLADO, PRESSIONE D, APARECERA' UMA PERGUNTA SE VOCE TEM SINCLAIR JOYSTICK, DIGA QUE NAO E SERA' DADA A VOCE UMA TABELA PARA REDEFINICAO.

PARA DOIS JOGADORES :

SELECIONE DOIS MEMBROS E NO CASO DE JOYATICK, COLOQUE EM UM DELES O JOYSTICK QUE VOCE POSSUI E NO OUTRO O TECLADO.

ATENCAO....

APOS TECLAR "S" NO MEMBRO ELE NAO PODERA SER ALTERADO ATE' O FINAL DO JOGO.
SE VOCE REDEFINIR AS TECLAS, PARA UTILIZAR O JOYSTICK INTERFACE I OU II SERA' NESCESSARIO UMA NOVA REDEFINICAO.

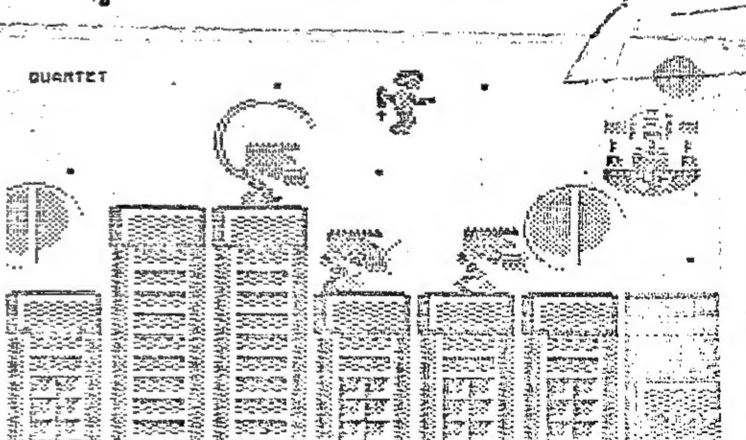
CARACTERISTICAS DOS MEMBROS DO GRUPO:

EDGARD - DA' GRANDES SALTOS E E' O MAIS CALMO DO GRUPO.
JOE - E' O MAIS COMPASSIVO, TEM SANGUE FRIO E E' RAPIDO.
MARY - E' A MENOR, ELA E' MUITO COMPETENTE OPERANDO A BASUCA.
LEE - CONHECIDO POR SUA INTELIGENCIA E GRANDE DESTREZA MANOBRANDO SUA ARMA DE RAIOS.

DURANTE O JOGO :

P = PAUSA E DESPAUSA.
CAPS SHIFT + SPACE SIMUTANEAMENTE = ENCERRA O JOGO.

QUARTET



NOTAS GERAIS:

PARA A CONFECCAO DO REDE NEWS 2 FORAM UTILIZADOS OS RECURSOS GRAFICOS IMPRESSORA EPSON APEX 80.

PROGRAMA UTILIZADO PARA O EFEITO DO TEXTO FOI O " THE LAST WORD " E PARA A PARTE GRAFICA O PROGRAMA " DUMP P ".

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS AOS COLABORADORES DO REDE NEWS 2 :

MATERIA	AUTOR	NUMERO DA PAGINA
DRILLER	FLAVIO MASSAO	1
QUARTET	SERGIO DANTAS	1
SESSAO CATALOGO	RICARDO ISKANDAR	2
DICAS & POKES	PAULO HENRIQUE	2
DICAS & POKES	HELIO KAZUO	2
DICAS & POKES	QUEM HOO MOO	2
DICAS & POKES	EMERSON RENATO	2
DICAS & POKES	RICARDO REPIZZO	2
KARNOV	EDUARDO SHIMAHARA	3
NOSFERATU	MARCELO FONSECA	4

...OGO CATALOGO

...O ESTAMOS DESCREVENDO 7 OTIMAS NOVIDADES COM SUAS ...CTIVAS ILUSTRACOES:

....

...VER & SMART

...NAO SE LEMBRA DAS REVISTAS EM QUADRINHOS DO MORTADELO E ...IRO, O REI DOS DISFARCES.
...GO TEM DOIS CENARIOS DISTINTOS, UM ELES APARECEM EM UM ... GERAL NA CIDADE TIPO LABIRINTO E NO SEGUNDO DENTRO DO ...IO, SEMPRE PERSEGUIDOS PELOS PATOS E GATOS.
...TE NO GRAFICO E' APENAS OS DOIS PERSONAGENS CENTRAIS, VOCE FOI FA DOS DOIS E' UM JOGO INTERESSANTE, EM CASO ...RIO TENHO CERTEZA QUE VOCE, VAI ACHAR O JOGO ENFADONHO

....

...DY CAPP

...A ACAO E EXELENTES GRAFICOS, ONDE ANDY SEGUE FIELMENTE TIRAS DE PIADAS DOS PRINCIPAIS JORNAIS ONDE ELE ESTA ...RE BEBADO E AS VOLTAS COM A POLICIA E A ESPOSA.

....

...ARLIE CHAPLIN

...AS CRITICAS FORAM FEITAS NESTE JOGO NA EUROPA, POIS ...NDO OS EUROPEUS, CHARLIE NUNCA FOI VIOLENTO E NO JOGO DEVE DAR SOCOS EM SEUS INIMIGOS EM VARIOS ATOS DA ... DO TEATRO.
...RAFICOS SAO MELHORES QUE A ACAO, MAS NO CONCEITO GERAL ...' DE TODO MAL.

....

...SIDE OUTING

...IS DE KNIGHT LORE OS JOGOS COM SIMULACAO DE ...IMENCIONALIDADE, FORAM SE TORNANDO MUITO COMUNS, AO ...O DE FICAREM FORA DE MODA, MAS INSIDE OUTING, REVIVE AS ...ACOES EM 3D, COM GRAFICOS INACREDITAVEIS.IMAGINE POR ...ELO QUE NA TELA AO LADO, O PERSONAGEM PODE MOVER ...ICAMENTE TODOS OS OBJETOS PARA QUALQUER LADO.

....

...GEL MANSEL GP

VOCE E' FA DA FORMULA UM, ENTAO FINALMENTE, VOCE VAI SE ...CIAR COM UMA MARAVILHOSA SIMULACAO COM TODOS OS RECURSOS UM CARRO DE CORRIDA, OS GRAFICOS SAO FRACOS, MAS ...ICAO NO MOVIMENTO DO CARRO E SEUS INSTRUMENTOS, ACABAM ...ANDO TODO E QUALQUER GRAFICO.

....

...YOND THE ICE PALACE

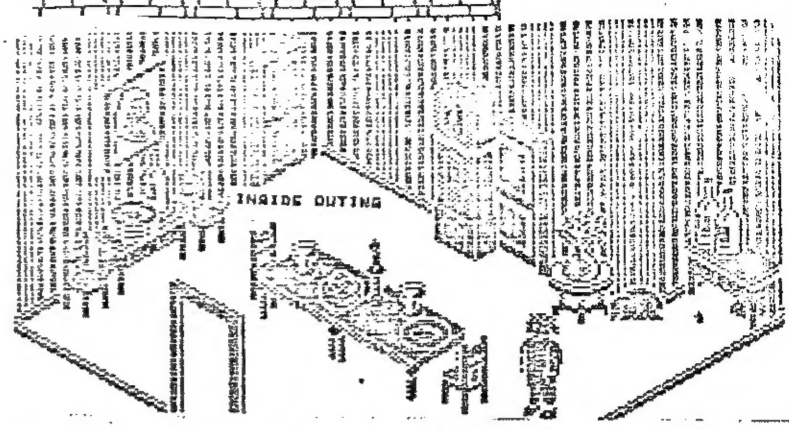
... PINTURA DE JOGO, COM GRAFICOS MARAVILHOSOS, SOM ...DAVEL E PRINCIPALMENTE MUITA ACAO.
...NTO NEGATIVO DESTE JOGO FICA POR CONTA DA DIFICULDADE ...M INIMIGOS IMPOE AO NOSSO HEROI.
...O ...NIRA EM BURACOS, DESTROI MORCEGOS, SOBE ESCADAS E ...FORMAS, SE VOCE GOSTA DE ACAO NAO TENHA DUVIDA.

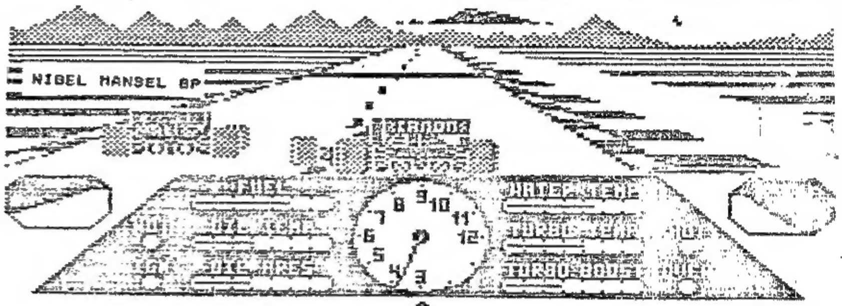
....

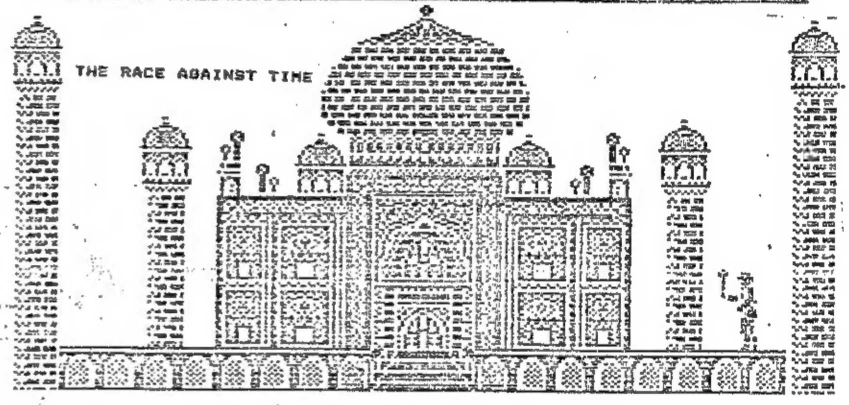
... RACE AGAINST TIME

...DO ANO QUE ACONTECE UMA OLIMPIADA NA MAIORIA DOS PAISES ...CIPANTES OCORRE O "SPORT AID" QUE CONSISTE NO ...AMENTO DA TOCHA OLIMPICA BEM COMO O ACENDIMENTO DA ... OLIMPICA.
...AFICOS DESTE JOGO SAO MARAVILHOSOS E DESLUMBRANTES, ...EM UM ARGUMENTO FRACO OS GRAFICOS TORNAN ESTE JOGO ...ATORIO.
...NTO NEGATIVO E' QUE NA PARTE DA AMERICA DO SUL, O PAIS ...IDO FOI O BRASIL, E SABE DO QUE ELES SE LEBRARAM DE ...AR NOS GRAFICOS,O CRISTO REDENTOR NO MEIO DO MATAGAL E ...ILOS, E EU PERGUNTO, SERA' MESMO QUE NO BRASIL AINDA ...SE TEM CROCODILOS, BOM SO' SEI QUE PARA GARANTIR, SE ...POSSUI UMA PICINA OU BANHEIRA, E' BOM DAR UMA OLHADINHA ...NDO, QUEM SABE ......

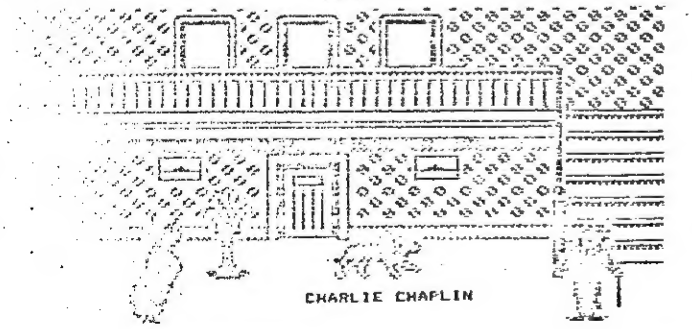
CLEVER & SMART

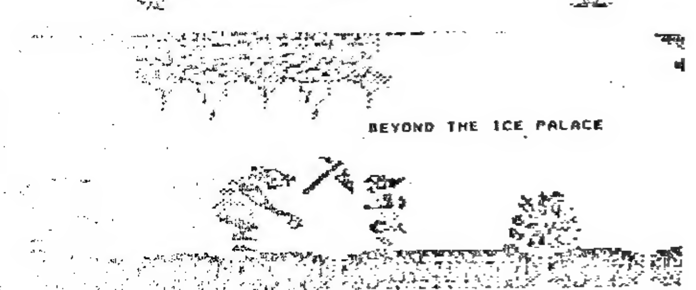

INSIDE OUTING


NIGEL MANSEL GP


THE RACE AGAINST TIME

ANDY CAPP


CHARLIE CHAPLIN


BEYOND THE ICE PALACE

SESSAO DE DICAS & POKES

POKES & DICAS

NOME DO JOGO	POKE
1942	47087,255
AIR WOLF II	53471,0
ANTIRIAD	34270,0
ARMY MOVES I	34587,0
ARMY MOVES II	53772,0
BATMAN	36798,0
ENDURO RACER	43542,0 & 43643,0
GREAT GURIANOS	34962,0
GREEN BERET	42076,0
HEAD OVER HELLS	42195,0

POKES FORNECIDOS GENTILMENTE POR PAULO HENRIQUE RODRIGUES.

....

POKE DO KARNOV = 32972,0 ENVIADO POR HELIO KAZUO (USE M1).

....

DICA SUPER QUENTE DO JOGO ARKANOID II, ASSIM QUE ENCERRAR O JOGO E VOCE SE CLASSIFICAR ENTRE OS RECORDISTAS, BASTA VOCE EM VEZ DE SEU NOME TECLAR " MAAAAH " E LHE SERA' INDICADO A SEGUINTE MENSAGEM " SPACE TO CHEAT " QUE SIGUINIFICA QUE TODA VEZ QUE VOCE PERDER O JOGO, BASTA TECLAR " SPACE " E VOCE RECOMECARA O JOGO NA ULTIMA TELA QUE VOCE PAROU, PARA REDEFINIR O RECORDISTA TECLE "CAPS E EM SEGUIDA "A" PARA CONFIRMAR A LETRA ESCOLHIDA, DICA DE QUEM NOO MOO.

....

NO JOGO EXOLON PARA SE TER VIDAS INFINITAS, BASTA QUE NA HORA DE REDEFINIR AS TECLAS VOCE DIGITE " ZORBA " E PRONTO, BASTA ESCOLHER O CONTROLE,
DICA ENVIADA PELO EMERSON RENATO CAVALLARI.

....

EM " GAUNTLET, NAO SEI' SE VOCES SABEM, MAS NO DECORRER DO JOGO ,PRESSIONANDO A TECLA SYMBOL SHIFT, SEUS GUERREIROS ATRAVESSAM AS PAREDES DAS MASMORRAS, ASSIM SENDO ,MAIS FACIL A CHEGADA ATE' A SAIDA PARA OUTROS NIVEIS, E NAO DEIXEM SEUS DOIS GUERREIROS MORREREM JUNTOS POR AI, O JOGO ACABA.

SABATER II , COMO VOCES VERAO NO MAPA, (REDE NEWS I), EXISTE UMA SALA PEQUENA NO CANTO ESQUERDO DO MAPA ONDE A MESMA ESTA MARCADA.
DENTRO DELA, HA' UM MATERIAL RADIOATIVO ONDE DA' A VOCE ENERGIA INFINITA ATE' O FIM DO JOGO.
NO DECORRER DO JOGO, QUANDO VOCE CHEGAR EM UMA SALA ACIMA DA SALA MENCIONADA ,NAO VERA' A ESCADA, MAS ELA ESTA SITUADA AO LADO DA ULTIMA CAIXA A DIREITA, QUANDO CONSEGUIR ENTRAR NA SALA ABAIXO, FIQUE ALGUNS SEGUNDOS EXPOSTO A RADIOATIVIDADE E VOCE ESTA COM ENERGIA INFINITA ATE O FIM DO JOGO, E PODE ATE' PULAR DE LUGARES ALTOS.

DICAS DE GAUNTLET E SABOTEUR II POR RICARDO REPIZO RALLO.

....

BY SHIMAHARA

[illegible], TRATA-SE DO MELHOR JOGO DA REDE, [illegible] GRAFICOS BELISSIMOS, [illegible] O MINIMO POSSIVEL DE "CRASHS", POSSUI UMA [illegible] HISTORIA MUITO [illegible]. ENFIM, KARNOV, E' UMA AVENTURA [illegible] E MESMO PREENCHENDO UM LADO INTEIRO DE [illegible] DE 60 MINUTOS, POSSO GARANTIR-LHE DE QUE [illegible].

[illegible] O NIVEL 1, VAMOS NOTAR QUE A TELA ESTARA DIVIDIDA EM NOVE PEDACOS, LOGO ABAIXO, A INSCRICAO "[illegible] O MAPA QUE LEVA AO TESOURO".SIM ,ESTE SERA O SEU OBJETIVO INICIAL, RECOLHER OS NOVE PEDACOS DO MAPA AO LONGO DOS NOVE PRIMEIROS NIVEIS, E ENTAO, ATRAVES DO MAPA, CHEGAR AO MAGO RYU, DERROTA-LO E SO' ENTAO RESGATAR O TESOURO PERDIDO DA BABILONIA.

ENQUANTO ESTIVER JOGANDO, NOTARA, ABAIXO DA TELA UMA SERIE DE QUADRADINHOS, ESSES QUADRADINHOS DEVEM SER PREENCHIDOS COM UMA SERIE DE EQUIPAMENTOS QUE AJUDARAO VOCE NA SUA ARDUA JORNADA, MAIS ABAIXO DESCREVEREI COMO VOCE PODE PEGAR ESSES EQUIPAMENTOS, PRIMEIRO VOU DIZER QUAIS SAO ELES E PARA QUE SERVEM, COMECANDO DA ESQUERDA PARA A DIREITA:

-BOTA: POSSIBILITA MAIOR VELOCIDADE E MAIS ALTURA NOS SALTOS.
-BOMBA: QUANDO ACIONADA DESTROI O QUE ESTIVER BEM PERTO.
-ESCADA: POSSIBILITA QUE VOCE SUBA NELA PARA ALCANCAR LUGARES MAIS ALTOS, PARA RECOLHER A ESCADA, ABAIXE-SE EMBAIXO DELA.
-BUMERANGUE: E' UTILIZADO COMO ARMA, UMA VEZ ACIONADA, VOCE PODERA USA-LA QUANTAS VEZES QUISER, MAS DEVERA' RECUPERA-LA NA SUA VOLTA.
-BOLA DE FOGO: E' UMA ARMA POTENTE E DESTRUIDORA, QUANDO ACIONADA LHE DA' DIREITO A 30 TIROS.
-ASAS: QUANDO ACIONADAS, LHE DARAO O PODER DE VOAR DURANTE APROXIMADAMENTE 30 SEGUNDOS, MAS ESSE ITEM SO' PODERA SER UTILIZADO EM ALGUNS NIVEIS.
-CAPACETE: SO' PODE SER ACIONADO EM ALGUNS NIVEIS, PARA' SURGIR ARMAS E BOMBAS.
-BOLA DE CRISTAL: LHE DA' MAIOR VELOCIDADE SOB A AGUA (NIVEL 5).
-VAGAO: LHE DA' UM VAGAO PARA PERCORRER OS TRILHOS NO NIVEL 4.
-K: A CADA 50 Ks RECOLHIDOS VOCE GANHARA UMA NOVA VIDA.

PARA FAZER A SELECAO, DE TOQUES SECOS NO JOYSTICK E PARA ACIONAR, AS ARMAS,PRESSIONE "Y".

BEM VAMOS AO JOGO....

NIVEL 1:

COMO CENARIO, UMA ANTIGA VILA; PARA PEGAR ALGUNS ITENS, ACIONE A ESCADE DE VEZ EM QUANDO, SUBA NELA E VOCE NOTARA ACIMA DA TELA, BOTAS, KS, MULTIPLICADORES DE TIRO, E ETC..., PEGUE-OS TAMBEM NESSE NIVEL, SE VOCE SALTAR NA DIVISAO DOS PREDIOS ALGUNS ITENS CAIRAO DO CEU, E VOCE PODERA PEGA-LOS AO TERMINAR DE PERCORRER ESSE NIVEL, QUE NAO POSSUI DIFICULDADES, VOCE VAI ENFRENTAR ALGO PARECIDO COM UMA SEREIA, CONTINUE AVANCANDO ATE' QUE ELA SE MOVA, NUNCA PARE DE ATIRAR, SE VOCE ENCOSTAR NELA NAO VAI MORRER, APENAS OS TIROS QUE ELA DISPARA PODEM DESTRUI-LO, CONTINUE ATIRANDO ATE' MATA-LA, A SEGUIR KARNOV VAI SE AJOELHAR E UMA PARTE DO MAPA CAIRA SOBRE ELE.

NIVEL 2:

"BEWARE ANCIENT RUINS"

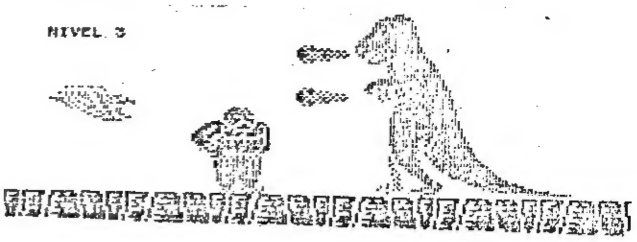
ENQUANTO ESTIVER LENDO, NOTARA' QUE UMA PARTE DO MAPA ESTARA' FORMADA.
DESTA VEZ, VOCE VAI PASSAR ATRAVES DE ANTIGAS RUINAS.
NO INICIO DO NIVEL, VAI VER TRES COLUNAS COM CABECAS EM CIMA, VOCE DEVE FICAR PULANDO E ATIRANDO ATE' DESTRUIR AS TRES, MAS CUIDADO COM OS TIROS QUE ELAS SOLTAM, A SEGUIR,CONTINUE ATIRANDO, VAI DEPARAR COM UM PORTAO QUE PODE SER DESTRUIDO FACILMENTE, AGORA, VOCE PODE ACIONAR A ESCADA, SUBIR E PASSAR POR CIMA DA CAVERNA OU CONTINUAR RETO E IR POR DENTRO DA CAVERNA.
NO INTERIOR DA CAVERNA, OS MAIS VARIADOS INIMIGOS, DESDE CARAS DE PEDRA, ATE' MORCEGOS.
UMA DICA PARA ESTA E TODAS AS FASES: SEMPRE QUE SURGIR ALGUM INIMIGO QUE VENHA DO ALTO, RECUE PARA A ESQUERDA O MAXIMO QUE PUDER, ABAIXE E FIQUE ATIRANDO SEM PARAR.
NO FIM DA CAVERNA, VOCE ENCONTRARA' UMA PEQUENA FLORESTA, ANDE UM POUCO, MATE OS DOIS MORCEGOS, ANDE MAIS UM POUCO E VOCE VAI DAR DE CARA COM UM INDIO E SEUS DOIS FIEIS LEOEZINHOS, NAO PARE DE ATIRAR ATE' DESTRUIR OS TRES, MAS CUIDADO COM OS TIROS QUE ELES DISPARAM.

NIVEL 2

"OVER THE ROCKY HILLS LIES THE NEXT MAP"

NESSE NIVEL VOCE DEVERA' PASSAR PELAS COLINAS ROCHOSAS PARA PEGAR O PROXIMO PEDACO DO MAPA.
ATENTE PARA A DICA DO NIVEL DOIS, NESSA FASE VOCE ENFRENTARA NOVOS INIMIGOS , ASSIM QUE CHEGAR A UMA PARTE ONDE EXISTEM ROCHAS QUE ATIRAM, ACIONE A BOTA, E FIQUE SEMPRE PULANDO E ATIRANDO, SEMPRE ATENTO PARA DESVIAR DOS TIROS INIMIGOS, ASSIM QUE DESTRUIR 3 DESSAS ROCHAS, PARE, CAIA NO FOSSO E AVANCE COM CUIDADO, MATE ALGUMAS AGUIAS E ACIONE A BOLA DE FOGO, AVANCE E ENFRENTE O DINOSSAURO.

NIVEL 3



NIVEL 4:

"WHISTLING WINDS IN THE HOLLOWS"

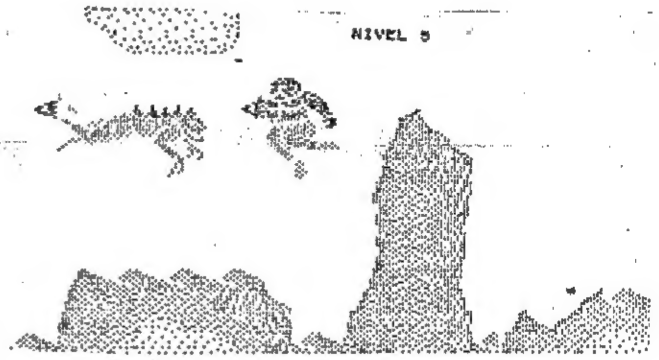
PERCORRA UMA MINA ABANDONADA E COM VENTOS UIVANTES,NO INICIO, ACIONE A BOTA E VA PULANDO OS VULCOEZINHOS, EVITANDO OS PEDACOS DE LAVA QUE ELES SOLTAM, NESSE NIVEL VOCE PODERA' IR POR CIMA, MAS EU ACONSELHO VOCE IR DESCENDO O MAXIMO QUE PUDER, MATANDO OS MINEIRO MORTOS VIVOS, CONTINUE DESCENDO E DESCENDO ATRAVES DOS TRILHOS, SE VOCE TIVER O VAGAO, ESTA E' O MELHOR MOMENTO DE UTILIZA-LO.
NO FIM DESTE NIVEL A TERRIVEL MEDUSA O AGUARDA.

NIVEL 5:

"RIDE THE WAVES TO THE ISLAND"

NESSE NIVEL VOCE VAI NOTAR O QUAO FANTASTICO E' ESSE JOGO, LOGO DE INICIO, SALTE DO PENHASCO, QUANDO CAIR NA AGUA, SURGIRAO NADADEIRAS EM SEUS PES E VOCE VAI NADAR COMO UM MERGULHADOR, A BOLA DE CRISTAL VAI FICAR PISCANDO, SE VOCE ACIONA-LA, KARNOV VAI NADAR MAIS RAPIDO.
ENFRENTE OS PERIGOS SUBMERSOS ENTRE ALGAS, OSTRAS E MONSTROS MARINHOS E CONTINUE NADANDO ATE' ATINGIR A ILHA, SUBA PELA ENCOSTA, MATE ALGUMAS AGUIAS E A SEGUIR VOCE VAI TER QUE DESTRUIR DOIS DINOSSAUROS,SE VOCE TIVER BOLAS DE FOGO, EU ACHO MELHOR ACIONA-LAS.

NIVEL 5



NIVEL 6:

"THE WHOLE TOWN AWAITS FOR YOUR ARRIVAL"

UMA CIDADE ROMANA SERA' SEU PROXIMO PASSO, PODERA IR POR BAIXO OU POR CIMA DO PRIMEIRO TEMPLO, SE FOR POR BAIXO, DEVERA' ENFRENTAR SOLDADOS ROMANOS QUE LHE ATIRARAO FACAS.
AO PASSAR PELO PRIMEIRO TEMPLO, VAI NOTAR UMA IMENSA TORRE COM MUITAS SEREIAS "NIVEL 1",MAS DESTA VEZ AO MENOR TOQUE VOCE MORRERA' SE FOR RAPIDO O BASTANTE, PODERA' SUBIR PELAS ENCOSTAS DA TORRE ATE' O TOPO, MAS SENAO, ENFRENTE-AS COM O BUMERANGUE, NAO E' POSSIVEL PASSAR ATRAVES DA TORRE, ENTAO VOCE DE QUALQUER MANEIRA DEVERA CHEGAR ATE' O TOPO, QUANDO ATINGI-LO ACIONE AS ASAS E VA' VOANDO EM LINHA RETA ATE' ONDE FOR POSSIVEL,VOCE VAI CAIR EM FRENTE A DUAS MEDUSAS, MATE-AS COM O BUMERANGUE, SE FOR POR BAIXO SEM VOAR,SUAS CHANCES DE VIDA SERAO POUCAS, OS INIMIGOS SAO MUITOS.
AS ASAS PODEM SER CONSEGUIDAS DENTRO DO TEMPLO, BASTA SALTAR DEPOIS DO ALTAR.

NIVEL 7:

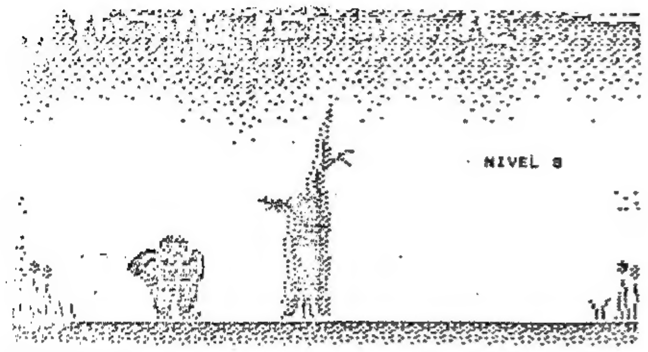
"BEYOND THE PYRAMIDS LIES THE TREASURE"

DESTA VEZ, A AVENTURA IRA' SE PASSAR NO EGITO, ONDE VOCE DEVERA' DERROTAR ALGUNS INIMIGOS ATE' CHEGAR A UMA IMENSA PIRAMIDE, CONTINUE ATIRANDO E VOCE VAI ABRIR UM TUNEL, CONTINUE PERCORRENDO-O ATE' UMA ESCADA DE PEDRA, DE ALGUNS SALTOS E DESCERAO ALGUNS (AARGHH!??) EGIPCIOS MORTO-VIVOS, DESTRUA-OS, SUBA A ESCADA ATE' DEPARAR COM UM DRAGAO DE DUAS CABECAS, CUIDADO COM OS TIROS, POIS ELES ESPLODEM EM VARIOS PEDACOS, PARA MATA-LO, FIQUE ABAIXADO NUM DEGRAU DE ONDE POSSA ACERTA-LO ASSIM QUE OS TIROS PASSAREM POR SUA CABECA, PULE E ATIRE,E VOLTE A ABAIXAR, E ASSIM POR DIANTE ATE' MATA-LO, QUANDO ISSO ACONTECER, CAIA NA PASSAGEM QUE SE ABRIU, LA EMBAIXO VAI ENFRENTAR ALGUNS MORCEGOS E UM DINOSSAURO, CONTINUE ANDANDO E VAI DEPARAR COM UMA NOVA ESCADA DE PEDRA, TOME MUITO CUIDADO COM AS PEDRA QUE VAO ROLAR LA' DE CIMA, CONTINUE SUBINDO, QUANDO CHEGAR AO TOPO, OUTRO DRAGAO, ATIRE NELE COM AS BOLAS DE FOGO, EU ESPERO QUE VOCE AS TENHA.

NEW ... CATALOGO

"… THE FOREST FOR THE NEXT MAP"

DESTA VEZ, NUMA FLORESTA, O CENARIO MAIS BONITO DO JOGO [illegible].
VA' UM POUCO PARA A DIREITA, ACIONE A ESCADA E PEGUE A BOLA DE FOGO ACIMA DA TELA, DESCA, RECOLHE A ESCADA E CONTINUE ANDANDO, A' SEGUIR VAI DEPARAR COM UMA PEQUENA ARVORE COM UMA BOLA NUM GALHO, ASSIM QUE SE APROXIMAR ,ESSA BOLA VIRA PARA CIMA DE VOCE, PULE-A OU ATIRE NELA ATE' DESTRUI-LA, MAS SEJA RAPIDO; DO LADO DIREITO DESSA MESMA ARVORE, EXISTE UM MULTIPLICADOR DE TIROS, PEGUE-O.
CONTINUE ANDANDO, DESTA VEZ VAI ENFRENTAR ALGUMAS ESTATUAS DE PEDRA QUE ATIRAM LASERS MORTAIS, ESSAS ESTATUAS DEVEM SER ATINGIDAS 3 VEZES NO OLHO, JUNTO COM A ULTIMA ESTATUA EXISTE UM BUMERANGUE, PEGUE-O MAS GUARDE-O PARA O INIMIGO FINAL.
QUANDO AVANCAR, VAI NOTAR ALGO DEITADO NO CHAO, ACIONE AS BOLAS DE FOGO E CHEGUE MAIS PERTO, VOCE VAI VER QUE AQUELA COISA ERA NADA MAIS, NADA MENOS QUE UM SAPO DEMONIACO, ATIRE ATE' DESTRUIR O SAPO E OS TRONCOS VIVOS. CONTINUE ANDANDO, DESTRUA ALGUNS PASSAROS E ALGUNS MORCEGOS, ACIONE O BUMERANGUE E DESTRUA O DINOSSAURO.



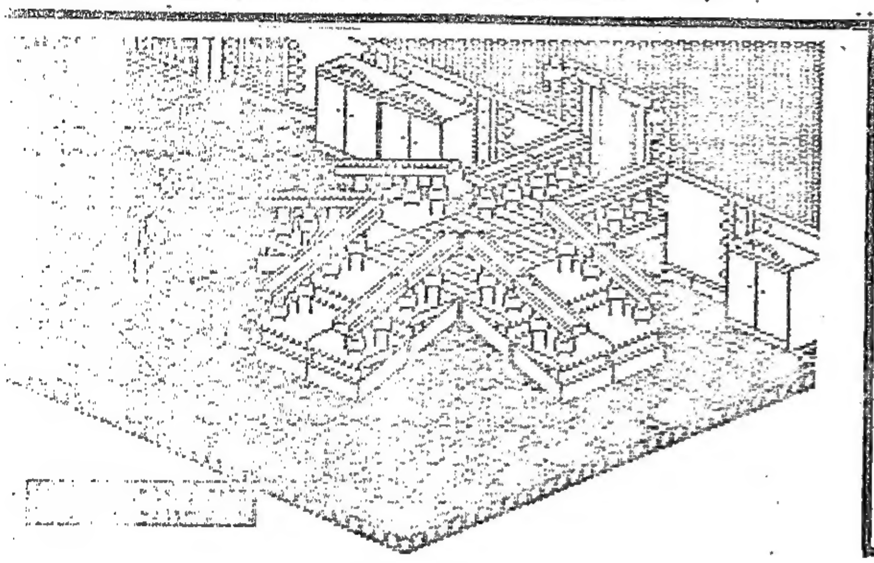
"HEAVY GATES AND MOATS THE LAST FORTRESS"

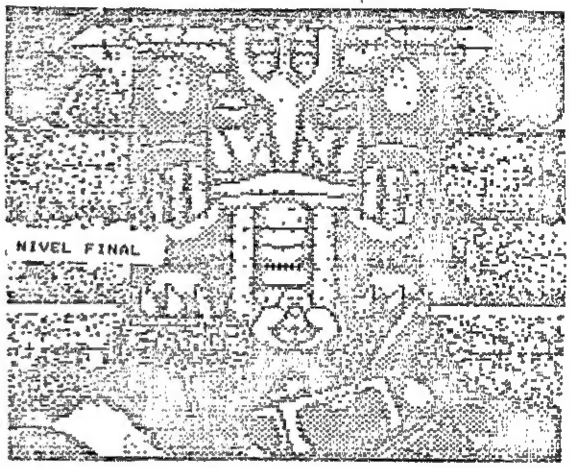
ESTE NIVEL E' UM VERDADEIRO LABIRINTO, TODOS OS CAMINHOS LEVAM AO MESMO LUGAR, MAS EU CONSEGUI ACHAR UM MAIS FACIL.
LOGO NO INICIO, ACIONE AS BOLAS DE FOGO , VA' ANDANDO E DESTRUINDO TUDO, SUBA A PRIMEIRA ESCADA QUE APARECER, SUBA A ESCADA SEGUINTE, DESTRUA OS MONSTROS DE PEDRA, VA' ANDANDO PARA A DIREITA, SALTE SOBRE O FOSSO, DESTRUA OS MORCEGOS E MONSTROS DE PEDRA, SALTE, SUBA A ESCADA, DESTRUA OS TRES MAGOS, CONTINUE ANDANDO PARA A DIREITA, SALTE EM DIRECAO A PAREDE, QUANDO CAIR NUMA PEQUENA PLATAFORMA VA' UM POUCO PARA A ESQUERDA E DEIXE O BONECO CAIR EM LINHA RETA PARA BAIXO, SALTE O FOSSO, SALTE NOVAMENTE, CUIDADO COM AS SEPULTURAS QUE SE TRANSFORMAM EM MUMIAS, SUBA A ESCADA, DESTRUA OS MORCEGOS, SUBA OUTRA ESCADA, ACIONE AS BOLAS DE FOGO, SUBA A ESCADA, DESTRUA O HOMEM DE PEDRA, DESTRUA O MAGO, VA' ANDANDO, DESTRUA OS MONSTROS DE PEDRA, DE UM SALTO EM DIRECAO A PAREDE, QUANDO CAIR, CHEGUE O MAIS PERTO POSSIVEL DA PAREDE E ACIONE UMA BOMBA, QUANDO A PAREDE EXPLODIR VOCE ESTARA' NA ENTRADA DA SALA DO MAGICO, NAO ENTRE NELA, PRIMEIRO ACIONE A BOTA E O BUMERANGUE, ENTRE CORRENDO E ANTES DE ATINGIR O MEIO DA SALA, PULE E ATIRE O BUMERANGUE E ASSIM SERA O FIM DO MAGO E VOCE IRA' PARA O NIVEL FINAL.

NIVEL FINAL:

ASSIM QUE VOCE ESTIVER CARREGANDO ESTE NIVEL VOCE PODERA' NOTAR QUE O MAPA ESTARA' COMPLETO.
O NIVEL FINAL NAO E' MAIS QUE UMA TELA COMEMORATIVA, KARNOV CHEGA A TELA DO TESOURO , QUE E' UM LINDO CENARIO MAIA E COMECA A JOGAR OURO PARA CIMA, E ESTE E' O FIM DESTE MARAVILHOSO JOGO.

KARNOV: TEMPO PARA PASSAR PELOS NIVEIS, SEM POKE FOI DE EXATAMENTE 8 DIAS.





NOSFERATU : "LEGENDAS DO MAPA" BY - MARCELO FONSECA .

PARTE 1 :

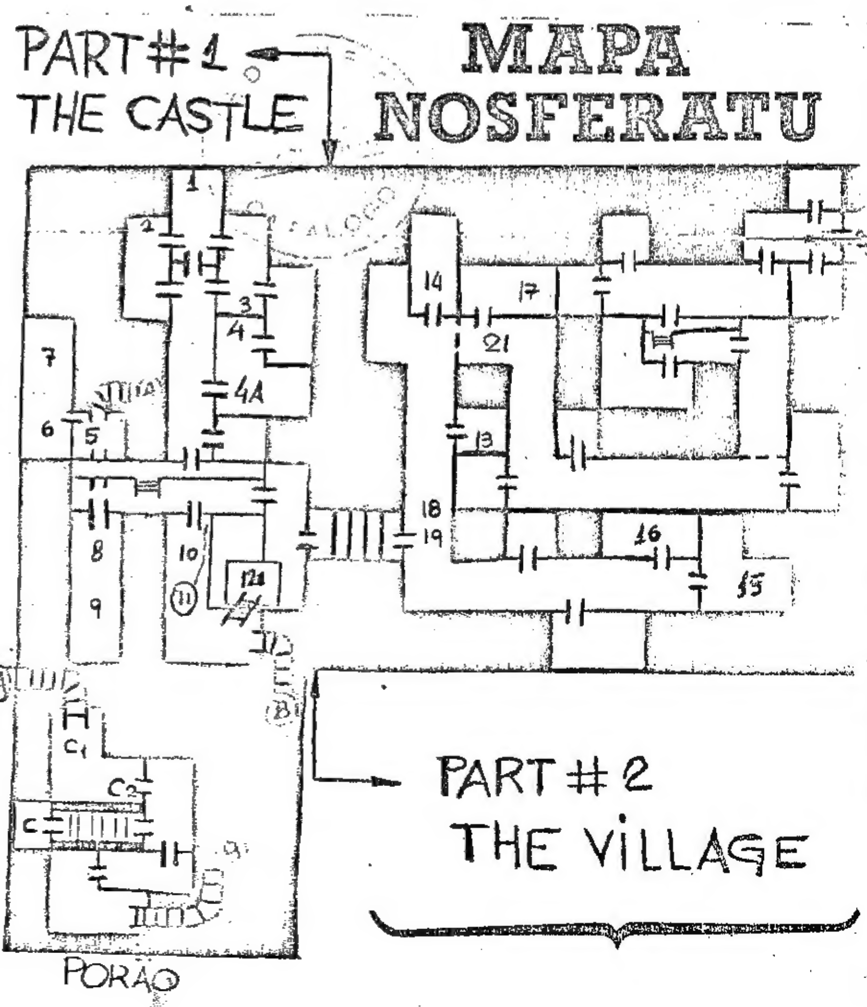
- : BOOTS - ATRAS DO VASO SANITARIO.
- : GUN - NO CRIADO MUDO.
- : DEEDS - NO ARMARIO.
- : INICIO - ONDE JONATHAN COMECA O JOGO.
- : KEY - NO CHAVEIRO QUE ESTA NA PAREDE DO LADO ESQUERDO DA PORTA QUE VAI PARA O PORAO.
- : CANDLE - DENTRO DE UM ARMARIO.
- : GARLIC - EM CIMA DO BALCAO.
- : COMIDA/CRUCIFIXO - EM CIMA DA MESA.
- : SWORDS - NA PAREDE.
- : DEEDS - NA MESA (DENTRO DA GAVETA).
- : GUN - EM CIMA DA PRATELEIRA.
- : MATCHES - EM CIMA DA MESA.
- : CRIPTA DO NOSFERATU.
- : DEEDS - NA LAREIRA.
- : DEEDS - NA COVA.

PARTE 2 :

- : SWORD - GARLIC E FOOD.
- : GUN - E' CHAINS.
- : AXE
- : NOSFERATU - PODE ESTAR AI.
- : SWORD.
- : LUCY - APERTE A TECLA 3.
- : VAN HELSING - APERTE A TECLA 2.
- : QUARTO DA LUCY.
- NOSFERATU - PODE ESTAR AI.

OBSERVACOES GERAIS :

- VA' ATE A CRIPTA DO NOSFERATU.
- LOCAL 4A, E' A LOCALIZACAO DA LAMPARINA.
- VARIOS LOCAIS MARCADOS COM DEEDS, PODEM CONTER ESSE [illegible], MAS SO' EM UM DELES, AS VEZES NO LOCAL, VOCE ACHARA O CANDLE OU ENERGIA REVITALIZADORA.
- SE VOCE NAO ESTEJA CONSEGUINDO, TERMINAR O JOGO, O POKE ABAIXO LHE AUXILIARA'

POKE 33988,175 - NA SEGUNDA FASE TERA MUITO MAIS UTILIDADE.
POKE …5107,255 - NA SEGUNDA FASE TERA MUITO MAIS UTILIDADE.

*PARA UTILIZAR OS POKES ACIMA APENAS COM MULTIFACE ONE.